

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **11-126016**

(43) Date of publication of application : **11.05.1999**

(51)Int.CI.

G09B 9/00

A63F 9/22

(21)Application number : 09-309742

(71)Applicant : **SNK:KK**

(22)Date of filing :

23.10.1997

(72)Inventor : NISHIYAMA TAKASHI

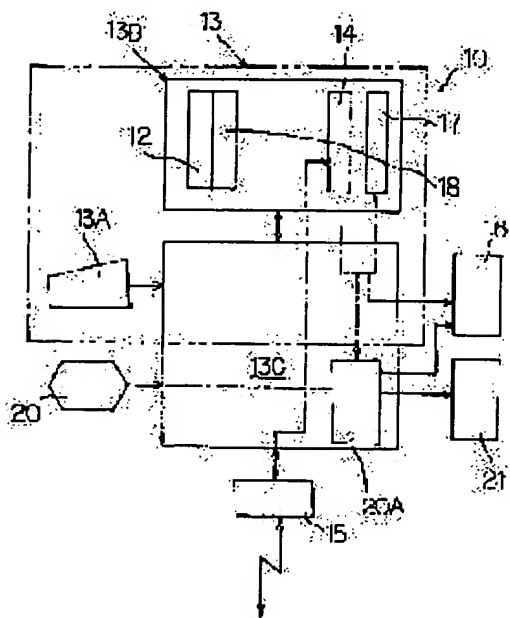
(54) UPBRINGING SIMULATION GAME MACHINE AND GAME SYSTEM USING IT

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To make it possible to bring up a character in a virtual society communicating with an other game player and another virtual society by performing additional upbringing of a virtual character in a first upbringing simulation game machine based on upbringing history data of a second upbringing simulation game machine.

SOLUTION: A second upbringing simulation game machine 10 starts a upbringing game along a upbringing simulation game program 12 based on upbringing history data of a first simulation game machine stored in a storage means 14. Additional upbringing of a character is performed by operation of an operating means 13A by a game player. Upbringing history data of an additionally brought up character is stored in the storage means 14. The history data are transferred to the first game machine through a transfer

means 15. The first game machine brings up a character by additional upbringing based on transferred history data.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-126016

(43) 公開日 平成11年(1999) 5月11日

(51) Int.Cl.⁸

識別記号

F I

G 0 9 B 9/00

G 0 9 B 9/00

Z

A 6 3 F 9/22

A 6 3 F 9/22

M

審査請求 有 請求項の数 9 F D (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願平9-309742
(62) 分割の表示 特願平9-306398の分割
(22) 出願日 平成9年(1997)10月20日

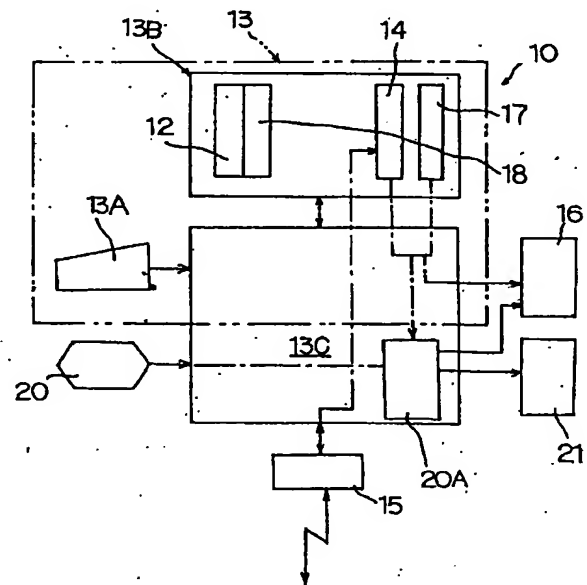
(71) 出願人 592062703
株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪府吹田市江の木町1番6号
(72) 発明者 西山 隆志
大阪府吹田市豊津町18番12号 株式会社エ
ス・エヌ・ケイ内

(54) 【発明の名称】 育成シミュレーションゲーム機及びこれを用いたゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】 本発明は、キャラクターを育成シミュレーションゲームプログラムに沿ったゲームプレーヤの操作によって育成していくシミュレーションゲームや、恋愛など特定の異性と恋愛を楽しむ恋愛シミュレーションゲームに関わり、このようなシミュレーションゲームによって仮想社会を作成するとともに、その仮想社会で育成又は恋愛しているキャラクタの写真やゲームプレーヤとの合成写真を得ることを目的とするものである。

【解決手段】 複数の異なる育成シミュレーションゲームプログラムでキャラクタを育成する複数の育成シミュレーションゲーム機間で、育成したキャラクタの履歴データを交換しつつ追加育成を行うことを特徴とし、具体的にはカメラを備えて育成したキャラクタとのゲームプレーヤとの合成写真を得、その育成操作を振動検知センサにより検知された結果を利用したりする。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 キャラクタを育成する育成シミュレーションゲーム機において、前記キャラクタを育成する第1の育成シミュレーションゲームプログラムと、当該第1の育成シミュレーションゲームプログラムによって形成された仮想のキャラクタの第1の育成履歴データを記憶する第1の記憶手段とを備えた第1の育成手段及び、前記第1の記憶手段に記憶された第1の育成履歴データを第2の育成シミュレーションゲーム機に転送する第1のデータ転送手段とを備えた第1の育成シミュレーションゲーム機と、

キャラクタを育成する第2の育成シミュレーションゲームプログラムと、当該第2の育成シミュレーションゲームプログラムによって形成された仮想のキャラクタの第2の育成履歴データを記憶する第2の記憶手段とを備えた第2の育成手段及び、前記第1の育成シミュレーションゲーム機から第1のデータ転送手段を介し転送される第1の育成履歴データを受けとる第2のデータ転送手段とを備えた第2の育成シミュレーションゲーム機とからなり、

前記第2の育成シミュレーションゲーム機は、受け取った第1の育成履歴データに基づき第2の育成シミュレーションゲームプログラムによって前記第2の育成手段が前記キャラクタを追加育成した第2の履歴データを前記第2の記憶手段に記憶可能に構成し、

前記第2の育成シミュレーションゲーム機には、前記第1の育成履歴データ又は第2の育成履歴データに基づき、映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に予め記憶された映像データを基にして生成したキャラクタの映像を表示する第2の表示手段とを備えてなることを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 請求項1に記載の育成ゲームシステムにおいて、前記第2の育成シミュレーションゲーム機はプリンタを備え、前記映像データ記憶手段の映像データに基づき生成されたキャラクタの映像を前記プリンタで印刷可能に構成することを特徴とする。

【請求項3】 前記請求項1又は2のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記第1の育成シミュレーションゲーム機には第1の表示手段を設けるとともに、複数の映像データを記憶した映像データ記憶手段（第3の記憶手段）とを備え、前記第1の表示手段に、第1の育成履歴データに基づき前記映像データ記憶手段（第3の記憶手段）に記憶された映像データを基にして生成されたキャラクタの映像を表示するように構成し、

前記映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に記憶された映像データは、前記第1の育成シミュレーションゲーム機の映像データ記憶手段（第3の記憶手段）に記憶された映像データに比べ高画質のものとし、前記映像データ記憶手段（第4の記憶手段）の映像データを基に表示される前記第2の表示手段の表示映像は、同一の第1の

2

育成履歴データに基づいて第1の表示手段で表示する映像に比べ、表現力に優れるように差を設けていることを特徴とする。

【請求項4】 キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラムと、当該育成シミュレーションプログラムによって形成されたキャラクタの育成履歴データ及び、前記育成履歴データに基づいて割り当てられる予め用意されたキャラクタの映像データとを有する育成シミュレーションゲーム機において、前記育成シミュレーションゲーム機には撮影機及び画像合成手段とを設け、この撮影機によって被撮影者を撮影し、その撮影した画像データと前記育成したキャラクタの映像データとを画像合成手段によって合成し、この合成した画像データをプリンタにより印刷出力することを特徴とする育成シミュレーションゲーム機。

【請求項5】 キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラム及び、前記育成シミュレーションプログラムによって形成された仮想のキャラクタの育成履歴データを記憶する記憶手段とを備えた携帯用ゲーム機と、プリンタ及び、複数の映像データを記憶した記憶手段を備えてなるプリントゲーム機とからなるゲームシステムであって、

前記携帯用ゲーム機には、前記育成履歴データをプリントゲーム機へ転送するデータ転送手段を備える一方、プリントゲーム機には、前記転送された育成履歴データを受け取るデータ受取り手段を設け、

前記プリントゲーム機に転送された育成履歴データに応じて予め対応関係の定められた前記映像データがプリンタに伝送され印刷することを特徴とするゲームシステム。

【請求項6】 請求項5のゲームシステムにおいて、前記プリントゲーム機には撮影手段を備え、この撮影手段で撮影した映像データと、前記育成履歴データに応じて予め対応関係の定められた前記映像データとを画像合成手段で合成し、この合成した映像データをプリンタで印刷出力することを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】 複数の映像データを記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された複数の映像データの中から選択された映像データを表示する表示手段と、この表示手段に表示された前記映像データに基づく仮想のキャラクタに対し世話等の育成行為を行う育成手段と、この育成手段による育成行為に応じたキャラクタの育成を行う育成シミュレーションプログラムとを備えた携帯用ゲーム機において、前記育成手段には振動検知センサを設け、前記仮想のキャラクタの育成行為が前記振動検知センサでカウントされた歩行数や振動数に基づくものであることを特徴とする育成シミュレーションゲーム機。

【請求項8】 請求項1乃至3のいずれかに記載の第1の育成シミュレーションゲーム機は携帯用ゲーム機であることを特徴とする。

3

【請求項9】 請求項8に記載の携帯用ゲーム機には、振動検知センサを設け、この振動検知センサでカウントされた歩行数や振動数に基づいて、前記第1の育成シミュレーションゲームプログラムが仮想のキャラクタの育成を行うことを特徴とする。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、育成シミュレーションゲーム機及びこれを用いた育成ゲームシステムに関する。詳しくは、ゲームプレーヤのキー入力操作等によって、仮想のキャラクタを育成する育成ゲーム又は仮想のキャラクタとの恋愛をシミュレーションする育成ゲームと、この育成ゲームで育成した仮想のキャラクタの映像や、ゲームプレーヤの画像との合成画像を得、またそれらを表示したり印刷する育成ゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】 従来から知られる育成シミュレーションゲーム機とは、予め定められた育成シミュレーションプログラムに基づいてゲームプレーヤが仮想のキャラクタを育成していくもので、一般的に知られるものとしては、携帯が可能のように名刺サイズ程度の大きさに構成される。

【0003】 このような携帯用の育成シミュレーションゲーム機は、育成シミュレーションゲームプログラムを記憶するメモリーと、当該育成シミュレーションゲームプログラムによりゲームを進行する制御手段とを有し、育成シミュレーションゲームプログラムにより、ゲームプレーヤに「食事」や「遊び」などの保育や飼育を要求し、これらの要求に基づいてゲームプレーヤがキー入力手段によって指示することにより、食事の種類を選択して与えたり、遊んでやったりすると、それに応じて仮想キャラクタがあたかも成長したように予め前記メモリーに記憶している複数のキャラクタの映像データから、前述するキー入力等の育成シミュレーション結果に応じたキャラクタの映像データを前記制御手段により決定し、その決定された映像データをディスプレイに表示させる。

【0004】 上述したように育成された仮想のキャラクタは、ゲームプレーヤ自身のキー入力等の指示によって育成されるので、いわゆる仮想のペットとして愛着のあるものとして育成することが可能となる。このような仮想のペットは、携帯用育成シミュレーションゲーム機の中で飼うことができるので、犬や猫のように近隣の人に迷惑をかけたりする恐れもなく、また飼うスペースを必要としないから誰でも気軽にペットを持つことができるといった効果がある。特に大都市では近年ペットを飼うことが非常に難しくなり、また捨て猫／犬の問題視される状況ではこのような仮想ペットへの要求は今後高くなるものと思われる。

4

【0005】 さらに、家庭用に備え付けられるゲーム機のゲームソフトにも、女の子や子供を育てるようなものが存在する。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、上述したような仮想のペット（キャラクタ）を育てるものとして知られるものは、携帯用育成シミュレーションゲーム機などの簡単な装置内だけで育成を行うものであったので、その携帯用育成シミュレーションゲーム機で育成できるキャラクタの映像情報等のキャラクタ情報を記憶できる容量や表示能力には限界があり、例えばディスプレイに表示するキャラクタの画像は、白黒でドットの荒い現実の猫や犬に比べてみれば極めて簡素なものであった。現実の犬／猫に代わるペットとしての需要を満足させるには、現実のペットと同じような愛着を与えられるだけの実写に近い画像や反応などを仮想のキャラクタとして表現させる必要があるが、携帯用や家庭用のゲーム機でこれを達成するにはコスト的な問題やゲーム機の大型化などの問題から実現することが困難である。

【0007】 また、例えば自分の子供を育てる場合には、誕生日や七五三や結婚といったセレモニーで記念写真を撮ることがあるが、このような記念写真を撮ることを1つの育成シミュレーションゲーム機で行うものは今まで存在しなかった。このようなセレモニーを用意しなかった理由として、このようなセレモニーを一つの育成シミュレーションゲーム機で行うことができるように用意するとしても、そのセレモニーが時代遅れのものとなった場合には、その育成ゲーム自体が使いものにならないようになる恐れがあることが上げられる。加えて、そのようなセレモニーでは前述したような育てた子供単独で記念写真を撮るのではなく、親が自分の子供と一緒に写真を撮って記念に残すようなことが良く行われるが、従来の育成シミュレーションゲーム機には育成したキャラクターと共にゲームプレーヤが写真を撮るようなものは存在しない。さらに、従来は、自分の育成シミュレーションゲーム機内だけの仮想社会（いわば家庭内といった閉鎖された社会）で育成するものであったが、他人の育成ゲーム機に自分の育成したキャラクタを途中から他人の育成シミュレーションゲーム機に移動（移植）し、いわばもらい子として他のゲームプレーヤに追加育成してもらったり、他人が育てた育成キャラクタと結婚させたりするなど、他人の育てた他のキャラクタとの関わり合いや他のゲームプレーヤとの交流があった方がより実社会的である。

【0008】 また、家庭用に備え付けられるゲーム機のゲームソフトにも、女の子や子供を育てるようなものが存在するが、持ち運びができないため、あくまでもゲームプレーヤの主導でしたい時にのみそのゲーム（育成）を行うもので、四六時中育てる楽しみとしての受動的な苦勞をゲームプレーヤに与えることができなかった。受

5

動的な苦勞とは、犬や猫が食事を時間をわきまえず要求したりして、それをなだめたり叱ったりする、いわゆる世話に関する苦勞である。また、このような家庭用ゲーム機も上述した携帯用ゲーム機と同様に、そのゲーム機単体内でのクローズした仮想社会で育成するものであるので、実際のペットや子供を育成する社会が狭く現実性に乏しくなり、面白みに欠けるといった問題もある。

【0009】本発明は以上のような問題点に鑑み、仮想のキャラクタを育てる育成シミュレーションゲーム機において、他のゲームプレーヤや他の仮想社会設備と交流や交信のあるより現実的な社会に近い仮想社会で育成できる育成ゲームシステムを提供すること、及び育成したキャラクタの記念写真やゲームプレーヤと育成キャラクターとを合成した記念写真等を印刷することの可能な育成シミュレーションゲーム機を提供することを目的とする。

【0010】

【課題を解決するための手段】請求項1の発明では、キャラクタを育成する育成シミュレーションゲーム機において、前記キャラクタを育成する第1の育成シミュレーションゲームプログラムと、当該第1の育成シミュレーションゲームプログラムによって形成された仮想のキャラクタの第1の育成履歴データを記憶する第1の記憶手段とを備えた第1の育成手段及び、前記第1の記憶手段に記憶された第1の育成履歴データを第2の育成シミュレーションゲーム機に転送する第1のデータ転送手段とを備えた第1の育成シミュレーションゲーム機と、キャラクタを育成する第2の育成シミュレーションゲームプログラムと、当該第2の育成シミュレーションゲームプログラムによって形成された仮想のキャラクタの第2の育成履歴データを記憶する第2の記憶手段とを備えた第2の育成手段及び、前記第1の育成シミュレーションゲーム機から第1のデータ転送手段を介し転送される第1の育成履歴データを受けとる第2のデータ転送手段とを備えた第2の育成シミュレーションゲーム機とからなり、前記第2の育成シミュレーションゲーム機は、受け取った第1の育成履歴データに基づき第2の育成シミュレーションゲームプログラムによって前記第2の育成手段が前記キャラクタを追加育成した第2の履歴データを前記第2の記憶手段に記憶可能に構成し、前記第2の育成シミュレーションゲーム機には、前記第1の育成履歴データ又は第2の育成履歴データに基づき、映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に予め記憶された映像データを基にして生成したキャラクタの映像を表示する第2の表示手段とを備えてなることを特徴とする。前記第1又は第2のデータ転送手段としては、メモリーカードを介して第1の育成シミュレーションゲーム機から第2の育成シミュレーションゲーム機にキャラクタの育成履歴データを通信するものでも良いし、両育成シミュレーションゲーム機間を有線により通信したり、光通信によ

6

て通信することにより転送するなど任意である。また、育成履歴データをコード化して履歴コードとし、数桁の番号や文字で表現し表示したものを第1の育成シミュレーションゲーム機からゲームプレーヤに与え、その履歴コードをゲームプレーヤによって第2の育成シミュレーションゲーム機にキー入力手段等により入力することにより第1の育成履歴データを通信するような転送を行うことも本発明における転送に含まれる。

【0011】前記第1の育成シミュレーションゲームプログラムと第2の育成シミュレーションゲームプログラムとは同一又は異機種間で共通の育成シミュレーションゲームプログラムでも異なるプログラムでも良い、但し、前記育成履歴データは、第1及び第2の育成シミュレーションゲームプログラムで共通に解読使用できるよう予め規格化し定められている。なお、前記第2のデータ転送手段は、第1のデータ転送手段からの第1の育成履歴データを受け取るだけの機能しか備えていないものも含まれるのは勿論である。

【0012】請求項2の発明は、請求項3に記載の育成ゲームシステムにおいて、前記第2の育成シミュレーションゲーム機はプリンタを備え、前記第2のキャラクタ決定手段で生成されたキャラクタの映像を前記プリンタで印刷可能に構成することを特徴とする。

【0013】請求項3の発明は、前記請求項1乃至2のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記第1の育成シミュレーションゲーム機には第1の表示手段を設けるとともに、複数の映像データを記憶した映像データ記憶手段（第3の記憶手段）とを備え、前記第1の表示手段に、第1の育成履歴データに基づき前記映像データ記憶手段（第3の記憶手段）に記憶された映像データを基にして生成された仮想キャラクタの映像を表示するように構成し、前記映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に記憶された映像データは、前記第1の育成シミュレーションの映像データ記憶手段（第3の記憶手段）に記憶した映像データに比べて高画質のものとし、前記映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に記憶された映像データに基づいて表示される前記第2の表示手段の表示映像は、同一の第1の育成履歴データに基づいて第1の表示手段で表示する映像の仮想のキャラクタに比べ、表現力に優れるように差を設けていることを特徴とする。表現力に差を設けるとは、例えば第2の表示手段にはカラーディスプレイを用い、第1の表示手段にはモノクロのディスプレイを用いるようにしたり、前記第1及び第2の表示手段と第1又は第2のキャラクタ決定手段との間に表示制御部を設け、それぞれの表示手段に設けられる表示制御部の表現力を一方が2次元表示、他方がポリゴン等を用いたコンピュータグラフィック手段を用いた3次元表示ができるようにする等が考えられる。

【0014】請求項4の発明では、キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラムと、当該育成

7

シミュレーションプログラムによって形成されたキャラクターの育成履歴データ及び、前記育成履歴データに基づいて割り当てられる予め用意されたキャラクターの映像データとを有する育成シミュレーションゲーム機において、前記育成シミュレーションゲーム機には撮影機及び画像合成手段とを設け、この撮影機によって被撮影者を撮影し、その撮影した画像データと前記育成したキャラクターの映像データとを画像合成手段によって合成し、この合成した画像データをプリンタにより印刷出力することを特徴とする。

【0015】請求項5の発明では、キャラクターを育成する育成シミュレーションゲームプログラム及び、前記育成シミュレーションプログラムによって形成された仮想のキャラクターの育成履歴データを記憶する記憶手段とを備えた携帯用ゲーム機と、プリンタ及び、複数の映像データを記憶した記憶手段を備えてなるプリントゲーム機とからなるゲームシステムであって、前記携帯用ゲーム機には、前記育成履歴データをプリントゲーム機へ転送するデータ転送手段を備える一方、プリントゲーム機には、前記転送された育成履歴データを受け取るデータ受取り手段を設け、前記プリントゲーム機に転送された育成履歴データに応じて予め対応関係の定められた前記映像データがプリンタに伝送され印刷することを特徴とする。

【0016】請求項6の発明では、請求項5のゲームシステムにおいて、前記プリントゲーム機には撮影手段を備え、この撮影手段で撮影した映像データと、前記育成履歴データに応じて予め対応関係の定められた前記映像データとを画像合成手段で合成し、この合成した映像データをプリンタで印刷出力することを特徴とする。

【0017】請求項7の発明では、複数の映像データを記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された複数の映像データの中から選択された映像データを表示する表示手段と、この表示手段に表示された前記映像データに基づく仮想のキャラクターに対し世話等の育成行為を行う育成手段と、この育成手段による育成行為に応じたキャラクターの育成を行う育成シミュレーションプログラムとを備えた携帯用ゲーム機において、前記育成手段には振動検知センサを設け、前記仮想のキャラクターの育成行為が前記振動検知センサでカウントされた歩行数や振動数に基づくものであることを特徴とする。

【0018】請求項8の発明では、請求項1乃至3のいずれかに記載の第1の育成シミュレーションゲーム機は携帯用ゲーム機であることを特徴とする。

【0019】請求項9の発明では、請求項8に記載の携帯用ゲーム機に、振動検知センサを設け、この振動検知センサでカウントされた歩行数や振動数に基づいて、前記第1の育成シミュレーションゲームプログラムが仮想のキャラクターの育成を行うことを特徴とする。

【0020】

8

【実施の態様】図1、図2に示すのは、本発明の実施の態様を示す機能ブロック図である。1は第1の育成シミュレーションゲーム機、10は第2の育成シミュレーションゲーム機である。

【0021】（第1の育成シミュレーションゲーム機）図1に示す第1の育成シミュレーションゲーム機1は、育成したキャラクターの映像を表示する第1の表示手段6と、育成したキャラクターの第1の育成履歴情報を他のゲーム機又は他の育成シミュレーションゲーム機に転送する第1の転送手段5と、第1の育成手段3とから構成されている。前記第1の育成手段3は、予めゲーム進行を定めた第1の育成シミュレーションゲームプログラム2や、育成したキャラクターの第1の履歴データを記憶する第1の記憶手段4及び、第1のキャラクター決定手段8、育成できうる複数種類のキャラクター映像データの情報を記憶した第3の記憶手段7、ゲームプレーヤの操作を入力する操作手段3Aとを備えている。そして、前記第1の育成手段3の記憶手段3Bと操作手段3A、及び前記第1の表示手段6、第1の転送手段5とは、前記第1の育成手段3のCPU等の制御部3Cで制御するようにしている。前記記憶手段3Bには、第1の育成シミュレーションゲームプログラム2と、第1の記憶手段4と、第1のキャラクター決定手段8と、第3の記憶手段7とを備えている。

【0022】前記第1の育成手段3は、更にゲームプレー時間又はプレー回数をカウントする図示しないカウンタを備えている。ゲームプレーヤは、第1の育成シミュレーションゲームプログラム2に沿って進められるゲームの進行に応じて前記操作手段3Aを操作し、その操作手段3Aの操作とプレー時間又はプレー回数などにより前記第1の育成手段3がキャラクターを育成する。このような育成データは育成履歴データとして所定のフォーマットで第1の記憶手段4に記憶される。この第1の記憶手段4の育成履歴データはゲームプレーヤの操作手段3Aの操作又はゲームプレー時間又はプレー回数等によって逐次更新して記憶される。「キャラクターを操作手段により育成する」とは、例えば前記第1の育成シミュレーションゲームプログラム2によりキャラクター側から食事／遊びを要求又はゲームプレーヤが自発的に食事を与え／遊ぶ場合、その食事を与えるタイミングや食事の種類又は量によって、体型が痩せ形から太った状態になるとか、あまり遊ばせないと運動不足で病気がちになると、ゲームプレーヤの操作に応じたキャラクター特性となることである。詳しくは後述する。

【0023】なお、仮想のキャラクターの育成を行う手段としては、前記操作手段3Aの他に、人体の歩行等の振動を検知する振動検知センサ3Fを設けている。この振動検知センサ3Fを設けることにより、前記携帯用ゲームとしての育成シミュレーションゲーム機は、従来の万歩計と類似した機能及び効果を備えられるように構成して

9

いる。従来の万歩計とは、当該万歩計を使用者の腰などに装着し、歩いた歩数や消費カロリーなどをカウントして表示画面にその累積歩数や消費カロリーを表示して使用者の健康管理を行うものであり、一般に、一日の累積歩行数は10000歩が好ましいと言われている。また、最近では、児童等の運動不足から、保育園や幼稚園において、各児童に万歩計を配布し、1日の歩行数をチェックするなどの健康管理も行われているが、自らの健康管理を行おうとする意思のない使用者に前記万歩計を配布しても、健康管理を気にしていない人にとって自ら歩こうとする意思がなければなかなか本来の万歩計の役割を果たしきれない。しかしながら、この実施の形態のように仮想のキャラクタの育成に自らの歩行等の運動が関与するように構成することにより、理想のキャラクタを育成しようとする健康管理とは別の意思により自ら運動を行おうという意思を芽生えさせることができる可能性がある。

【0024】このような機能は、予め育成シミュレーションゲームプログラムに、その携帯用ゲーム機を保持して沢山歩行すればするほど、元気なキャラクタに成長するとか、スリムなかわいいキャラクタに成長するように取り決めておけ良く、このように構成することにより、使用者は自分のためだけでなく、キャラクタをより良く育てるために運動しようとすることになるから、健康機器として有用なものとなる。前述したような育成ゲームでは、使用者がゲーム途中で育成していたキャラクタを殺してしまったりすると、その使用者が泣いたりするほど使用者に影響のあるゲームであるから、子供たちに持たせれば社会問題ともなりつつある子供たちの運動不足を解消することに寄与することも可能となる。

【0025】前述した振動検知センサ3Fは必須の構成ではなく、操作手段3Aのみの操作で育成を行えるように構成することも可能であるのは勿論である。また振動検知センサ3Fは万歩計などの利用される公知のセンサが使用可能で、このようなセンサは、万歩計の歩行センサであれば何でも適用可能せあるが、例えば、振り子が揺れる量が大い時にそのおもり部分がセンサ側壁に触れ、その触れたときに電気的なスイッチングが行われるように構成し、スイッチングが行われたときに歩行があったことをカウントできるようなものでも良い。

【0026】3Gは、前記操作手段3Aと前記振動検知センサのいずれかの入力信号により仮想のキャラクタを育成するのかをスイッチングするスイッチ回路であり、このスイッチ回路は使用者によって切り替えることが可能に構成している。また、仮想のキャラクタを育成するにあたり、餌を与えたりすることを操作手段3Aだけで行えるようにし、そのキャラクタの運動は振動検知センサ3Fの検知結果にのみ依存するように構成することもできる。

【0027】さらに、図6に一点鎖線で示すような、ベ

10

ルト等に引っかけるフック部1Cを設けておけば、使用者は外出時などにその腰に携帯ゲーム機1を引っかけて外出することができる。

【0028】前記第1の育成シミュレーションゲーム機1には、前述したように育成したキャラクタの画像を表示できる第1の表示手段6を設けてある。第1の表示手段6に表示される画像は、第3の記憶手段7としてのメモリーの中に予め用意されており、第1のキャラクタ決定手段8が第1の記憶手段4に記憶された第1の育成履歴データに基づいて前記メモリー7に予め用意された複数種類のキャラクタ映像の中から前記第1の育成履歴データに応じた映像データを生成し、その映像データにより第1の表示手段6に育成したキャラクタの映像を表示させるようにしている。

【0029】なお、前記育成履歴データは、対応する前記映像データのアドレスコードとしてコード化してメモリー7に記憶しておいても良い。このように第1の育成手段3で育成されたキャラクタに対応する映像をアドレスコードとして記憶しておけば、そのままの育成履歴データを第1の記憶手段4に記憶するのに比べて記憶すべきデータ量を少なくすることが可能となる。しかしながら、前記第1の育成履歴データをゲームプレーヤが操作手段3Aによって行った全ての操作履歴とその時間/プレー回等の生(ナマ)の第1の履歴データとして記憶しておき、第1の表示手段6にキャラクタの映像を表示させる時に前記第1の育成履歴データを基に、第1のキャラクタ決定手段8がキャラクタに合った鼻や顔、又は体型、髪型などを計算により決定し、それぞれの対応するキャラクタ表現に必要なデータを合成して表示するようにすれば、より他種類で育成履歴データの多少の変化にも追従できる細かい変化を与えることが可能となる。

【0030】具体的には、図2の第2の育成シミュレーションゲーム機10において、第4の記憶手段17にキャラクタの鼻や顔、又は体型、髪型などのキャラクタを構成する各パーツをバラバラに記憶しておき、第2のキャラクタ決定手段18が第1又は第2の育成履歴データから対応する前記各パーツを生成し、生成したパーツを画像合成手段20Aにより合成し、この合成画像を第1の表示手段16に表示するように構成する。

【0031】ここで、第1の育成シミュレーションゲーム機を携帯用とする場合には、価格面から考え、前記第1のキャラクタ決定手段8にここまでの計算処理機能を設けることは好ましくないと考えられる。

【0032】前記第1の表示手段6としては、液晶やCRT又はプラズマディスプレイ、乃至はLEDディスプレイなど画像を表示できるものであれば何でも適応可能であるが、第1の育成シミュレーションゲーム機1を携帯用として使用する場合には、コンパクト化が容易な液晶の表示手段とするのがこの好ましい。さらに、第3の記憶手段7等の記憶手段3Bをメモリー容量の小さい廉価

11

なメモリーを使用する場合には、TN液晶のモノクロディスプレイであればコンパクトで且つ廉価な携帯用育成シミュレーションゲーム機とすることができる。

【0033】このように育成シミュレーションゲーム機1で表示できる育成したキャラクタの画像を簡単なものとし、後述する第2の育成シミュレーションゲーム機10で表示/印刷するキャラクタの画像をフルカラーで解像度の高いものとして極端な差を設けることにより、ゲームプレーヤにとって第2の育成シミュレーションゲーム機10で育成したキャラクタを見ることが、より大きな感動となりゲーム性を向上することが可能となる。

【0034】(育成シミュレーションゲーム機単独での育成) 上述した第1の記憶手段4に記憶される第1の育成履歴データに対応して第1のキャラクタ決定手段8により決定される仮想のキャラクタの映像は、図4に示すように、映像データA~Xが割り当てられる。前記AからXは、この態様では第1の育成履歴データとして映像データを割り当てるように構成したがこれに限らず、格闘家を育成する場合には、力やライフポイントのレベルをAからXの階層的な格闘データを第1の育成履歴データとして割り当てることも可能である。前記格闘データは、その格闘家の育成時間(プレー回数も含む)や、倒した他の格闘家の格闘データのレベルに応じて、格闘データをA又はBからC又はDにレベルアップさせていくようにすれば良い。このように育成した格闘家の第1の育成履歴データを他の格闘ゲーム機に転送し、自分の育成した格闘家をその格闘ゲーム機に予め記憶された他の格闘家や、他のゲームプレーヤが育成した格闘家と対戦するようにすることもできる。

【0035】図5に示すのは、前述したように映像データを育成履歴データとし、その育成経過の一例を示したものである。育成経過の例を図4及び図5に基づいて説明する。第2の表示手段6に表示されたA、Bの二つの卵から好みの卵を操作手段3Aの操作によってゲームプレーヤが一方のAを選択する(第1のステップ)、そして選択された時点を基準に図示しないタイマによってプレー時間のカウントがカウンタにより開始され、一定時間を経過すると選択した卵AからキャラクタCに変化する(第2のステップ)。卵AがキャラクタCに変化するかDに変化するかは、卵A又はBに選択した時点で乱数を利用して自動的に決定されるか(例えば雄又は雌)、又はキャラクタCに変化するまでのゲームプレーヤの操作手段3Aの操作によって定めるようにすることができる。次にキャラクタCからEに変化するに当たっては、キャラクタCが要求する「餌がほしい」「遊んでくれ」の要求に答え、前記操作手段3Aでゲームプレーヤが操作することにより、CからE又はFあるいはKに変化するかが定まる(第3のステップ)。

【0036】操作手段3Aの操作が全く同じものであったとしても、操作するタイミングが異なればその変化が

12

異なるように乱数を利用して行うことができる。更にキャラクタEからKに変化させるには、前述した第3のステップと同様に操作手段3Aを操作することにより変化させる(第4のステップ)。以下、第3ステップ及び第4ステップと同様のステップを踏みキャラクタを育成していく。

【0037】(第2の育成シミュレーションゲーム機) 第2の育成シミュレーションゲーム機10は、大まかには前記育成シミュレーションゲーム機1の構成に加え、撮影機20と第2の表示手段16及びプリンタ21とを追加構成したものである。前記第2の表示手段16は、前記育成シミュレーションゲーム機1から転送手段5を介して第2の育成シミュレーションゲーム機10に転送した第1の育成履歴データに対応するキャラクタの映像データをそのまま表示するか又は、その映像データを撮影機20で撮影した被撮影者の画像を画像合成手段20Aで画像合成したものを表示する。また、プリンタ21は、当該第2の表示手段16で表示した画像をそのまま印刷するか、又は更に解像度を上げるなどして印刷する。

【0038】また、前記育成シミュレーションゲーム機1と第2の育成シミュレーションゲーム機10との同等の構成の対応関係を明記すると、前記記憶手段3Bに対して記憶手段13Bが、第1の育成シミュレーションゲームプログラム2に対し第2の育成シミュレーションゲームプログラム12が、第1の育成手段3が第2の育成手段13、第1の記憶手段4が第2の記憶手段14、第1のデータ転送手段5が第2のデータ転送手段15、第1の表示手段6が第2の表示手段16、第3の記憶手段7が第4の記憶手段17、第1のキャラクタ決定手段8が第2のキャラクタ決定手段18、第1の操作手段3Aが第2の操作手段3Bに対応する構成である。

【0039】図3に示すのが、前記第2の育成シミュレーションゲーム機10の外観を示す正面図である。図2は第2の育成シミュレーションゲーム機10の機能ブロック図であり、前記図1の機能ブロック図に示した同一符号のものは、対応する構成のものと同一の構成のものとしてある。

【0040】前記第2の育成シミュレーションゲーム機10は、前記育成シミュレーションゲーム機1と同様に単独でキャラクタを育成することも可能であり、単独での育成における各構成の役割は、前述した育成シミュレーションゲーム機1と第2の育成シミュレーションゲーム機10との対応する各構成がその役割を果たす。

【0041】(第1の育成シミュレーションゲーム機と第2の育成シミュレーションゲーム機の複数の育成シミュレーションゲーム機を使用してのキャラクタの育成) 第1の育成シミュレーションゲーム機と第2の育成シミュレーションゲーム機の両育成シミュレーションゲーム機を使用してのキャラクタの育成について、図1、図

2、図3及び図6、図7に基づいて以下に説明する。

【0042】この態様で説明する第2の育成シミュレーションゲーム機としての第2の育成シミュレーションゲーム機10は、遊技場に設置される業務用のゲーム機である。

【0043】まず、ゲームプレーヤがゲームプレーに必要な所定金額のコインを図3に示すコイン投入口22に投入すると、図6のような画像が第1の表示手段16に表示される。この表示の指示に基づき、第1の育成シミュレーションゲーム機1の第1の転送手段5と第2の転送手段15(15A)とを有線コードで接続する。接続した後、図7の「データを読み込む」を操作手段13Aで選択すると、前記第1の記憶手段4の第1の育成履歴データが第1の転送手段5から第2の転送手段15を通じて第2の育成シミュレーションゲーム機10に転送される。転送された第1の育成履歴データは、一旦、第2の記憶手段14に記憶される。

【0044】第2の記憶手段14に記憶される第1の育成履歴データに基づき、第2の育成手段13により、第2の育成シミュレーションゲームプログラム12に沿った育成ゲームがスタートする。育成ゲームがスタートされると、第2の育成シミュレーションゲームプログラム12及びゲームプレーヤの操作手段13Aの操作により、キャラクタの追加育成を行う。追加育成されたキャラクタの第2の育成履歴データは、第2の記憶手段14に逐次記憶されるようにしている。

【0045】そして、追加育成された第2の記憶手段14に記憶されたキャラクタの第2の育成履歴データは、第2の転送手段15及び第1の転送手段5を通じて第1の育成シミュレーションゲーム機1に転送される。そして、転送された第2の育成履歴データを基に、第1の育成手段3が第1の育成シミュレーションゲームプログラム2に沿って更に追加育成をしてキャラクタを育成していく。

【0046】前記転送手段5及び15としては、有線方式として、第1の育成シミュレーションゲーム機1と第2の育成シミュレーションゲーム機10と有線で接続するもので説明したがこれに限らず、公知のどのような双方向通信又は片方向通信が可能な通信方法などを採用することも可能である。例えば、図3においてメモ리카ードの読み取り装置15Bを設け、図8に示すような第1の育成シミュレーションゲーム機1としての家庭用ゲーム機からメモ리카ード5Aに、一旦、第1の育成履歴データを記憶し、そのメモ리카ード5Aを第2のデータ転送手段15としての前記読み取り装置15Bで読み取ることにより、第1の育成履歴データを第2の育成シミュレーションゲーム機10側に転送するようにもできる。また、第2のデータ転送手段15を図3の15Cに示すような光通信受信部とし、この光通信受信部によって第1の育成シミュレーションゲーム機1の第1の転送手段

5の光通信受信部から光通信により第1の育成履歴データを転送することも可能である。

【0047】(育成したキャラクタとゲームプレーヤとの合成画像の作成) 前述したように第2の育成シミュレーションゲーム機10には、被撮影者としてのゲームプレーヤを撮影する撮影機20により得られた画像データと、育成したキャラクタの映像を第2の記憶手段14の第2の育成履歴データ(前述したように第2の操作手段3A等により追加育成されていない状態、つまり第1の育成履歴データのまま第2の育成履歴データとして記憶されている場合もある)に基づき、第4の記憶手段17の映像データから第2のキャラクタ決定手段18が仮想の育成したキャラクタの映像を生成し、生成した映像データと撮影機20により得られた画像データとを画像合成手段20Aで合成できるようにしている。このような撮影機20及び画像合成手段20Aは、第2の育成シミュレーションゲーム機が単なるキャラクタを育成するゲームとして使用する場合は必須の構成ではない。

【0048】しかし、このように、撮影機20や画像合成手段20Aとを設けることにより、育成したキャラクタとゲームプレーヤとの合成した画像(写真)を第2の表示手段16に表示することが可能となり、この表示画面上で仮想社会で育成するキャラクタと、現実社会でのゲームプレーヤとの接点が得られる。

【0049】また、第4の記憶手段17に記憶された第2の育成履歴データにより生成するキャラクタの映像データを、その第2の育成履歴データにより生成する第3の記憶手段7の映像データに比べ細かく分類分けし、又は繊細に表現するようにしておくことにより、第2の表示手段6に表示した画像に比べて、より鮮明で且つ育成状態が若干変化した時にも表示画像に変化を持たせることが可能である。このように第3の記憶手段7と、第4の記憶手段17とで、同じ育成履歴データに基づいて異なる画像(一方はモノクロの画像、一方はデータ量の多いフルカラーの画像)とすることにより、仮想社会で育成されるよりリアルな、仮想世界における本当の映像が第2の育成シミュレーションゲーム機10側で第2の表示手段16に表示されることになる。

【0050】(キャラクタの画像の印刷) また、前記第2の育成シミュレーションゲーム機10の画像合成手段20Aには、プリンタ21が接続されている。このプリンタ21も付随的な構成であるが、このプリンタ21を画像合成手段20Aに接続することにより、第1の表示手段16に表示された画像を印刷することが可能となり、例えばキャラクタの年齢に応じたセレモニー(七五三や卒業式)や成長経過を画像の形で残すことが可能となる。また、撮影機20で撮影した画像データを画像合成手段20Aで合成したものをプリンタ21で印刷すれば、前述したように仮想社会のキャラクタとの接点ができて、より育成するキャラクタに愛着を持ち本当のベッ

トを育成するような楽しみを味わうことができる。

【0051】なお、前記第2の育成シミュレーションゲーム機において、育成シミュレーションゲームプログラムを持たない、単なるプリントゲーム機として構成し、このプリントゲーム機に前記第1の育成シミュレーションゲーム機で育成した育成履歴データを転送することにより、育成した仮想のキャラクタを印刷できるように構成しても良い。この場合、第2の育成シミュレーションゲーム機での追加育成は行われない。このように、前記第2の育成シミュレーションゲーム機での追加育成を行えないような構成の場合は、前記転送手段15は、第1の育成シミュレーションゲーム機からの育成履歴データを受け取るだけのデータ受け取り手段としての機能を有しておれば良い。

【0052】（育成シミュレーションゲーム機間の育成履歴データの転送）図9に示すのは、育成シミュレーションゲーム機間の育成履歴データを転送し、互いの育成したキャラクタを交換したり移植したりするようすを模式的に示した図である。このように互いに育成したキャラクタを移植したりすることができるようにすることにより、代理母や結婚、又は見合いなどのゲーム性の幅を広げることが可能となる。

【0053】（複数の育成シミュレーションゲーム機により仮想社会の構成）

仮想社会1

図10に示すのが複数の携帯用の第1の育成シミュレーションゲーム機1及び、店舗等に置かれる業務用の第2の育成シミュレーションゲーム機10からなる仮想社会の構成図である。

【0054】1A乃至1Dが携帯用の育成シミュレーションゲーム機で、各ゲームプレーヤが所有するものである。また、10A乃至10Cは、第2の育成シミュレーションゲーム機10で、この第2の育成シミュレーションゲーム機10には撮影機20と画像合成手段20Aとが備えられている。しかも、10A、10B、10Cの第2の育成シミュレーションゲームプログラム12はそれぞれ異なり、第2の育成シミュレーションゲーム機10Aの第2の育成シミュレーションゲームプログラム12は「病院」に関するプログラムであり、各ゲームプレーヤの第1の育成シミュレーションゲーム機1A乃至1D（いわゆる現実社会での家庭）内でキャラクタの育成時に発生した大きな病気を直すといったゲームプレーを行える。このようなゲームプレーは様々のものが考えられるが、例えば複数の病院の中から好み（良い病院）を選び、その病院内の腕の良さような医者を選択して手術をするとか、入院するとかのプレーである。

【0055】撮影機20によって退院記念の画像をプリンタ21でプリントして残しておくこともできる。10Bの第2の育成シミュレーションゲーム機は、例えば「学校」である。この学校である第2の育成シミュレ

ションゲーム機10Bに第1の育成履歴データを転送し、育成するキャラクタの知性などを向上させ、第2の育成履歴データとして育成シミュレーションゲーム機1A乃至1Dに逆に転送する。

【0056】キャラクタが賢くなると、賢さに応じてキャラクタの顔表情を変化させたり、聞き分けが良くなったりする効果が得られるようにする。第2の育成シミュレーションゲーム機10Cは例えば「空手道場」である。この空手道場に育成するキャラクタを通わせることにより、体格が変化したり、格闘家としての力のレベルが向上又は必殺技を覚えたりできるようにしても良い。このような格闘家としてのレベル等は、第2の育成履歴データとして記憶される。

【0057】仮想社会2

図11は他の仮想社会を想定したものである。前述した仮想社会1での第2の育成シミュレーションゲーム機10A乃至10Cは、いずれも印刷すること、育成したキャラクタと被撮影者とを合成画像として第2の表示手段16に表示でき、その画像を印刷することも可能である。この発明は、第2の育成シミュレーションゲーム機として、撮影機やプリンタを備えたものに限定されない。つまり、社会設備としての前記「病院」「学校」を、本願出願人が製品として販売している製品名MVSのような撮影機やプリンタを備えない第2の育成シミュレーションゲーム機とし、そのゲーム機で現実社会で行われる外部との繋がりを擬似的に仮想の育成キャラクタに体験させることが可能となる。また、写真の撮影は撮影専門の「写真館」としての他のゲーム機として別に設けることもできる。

【0058】10Aから10Dの第2の育成シミュレーションゲーム機はそれぞれ異なる第2の育成シミュレーションゲームプログラム12を備えており、それぞれのプログラムは前述した仮想社会の第1の育成シミュレーションゲーム機10A乃至10Cと同様に、それぞれが異なる社会設備に相当する。但し、図11の第2の育成シミュレーションゲーム機10Aから10Dには、図2の撮影機20や画像合成手段20Aは存在しない。

【0059】また、図11の30A乃至30Cは、前述した第2の育成シミュレーションゲーム機10から、第2の育成手段13と第2の育成シミュレーションゲームプログラム12とを除いたものがこれに相当する。つまり、この30A乃至30Cの他のゲーム機は、いずれも社会設備の中で「写真館」に相当する。この他のゲーム機30を示すのが図12であり、図2に示す第2の育成シミュレーションゲーム機10と同様の構成は同様の符号を付している。このようなゲームプレーヤと、育成キャラクタとの合成画像、又はキャラクタ単独の画像そのものをプリントする「写真館」と、キャラクタの育成を行う各種育成社会設備とを、夫々専用機としてアミューズメント施設としての遊技場などの店舗に配置すること

17

により、前述した各種ゲーム機が専門性を帯び、ゲームプレーヤーがゲーム待ちを行う場合に、各育成シミュレーションゲーム機で行うプレーの種類が同一であるためプレー時間が極端に異なることがないから、どの程度待てば自分のプレーの番になるのかが予測し易い。また、店舗側からすれば、どの仮想社会設備たる育成シミュレーションゲーム機が不足しているのかを予測し、不足を補う仮想社会設備を簡単に認識することができるメリットがある。

【0060】さらに、仮想社会設備としての第2の育成シミュレーションゲーム機10Aから10Dに有する第2の育成シミュレーションゲームプログラムを一つのゲーム機にマルチカセット方式で備えておき、カセットの交換により、そのゲーム機を「空手道場」から「競技場」に変更することも考えられる。このようなマルチカセット方式に対する考え方は、実開昭60-135764号や実開昭63-3886号公報に記載されている公知の方式を用いれば良い。

【0061】なお、前述したメモリーカードの読み取り装置15Bを使用してデジタルスチールカメラからゲームプレーヤーの顔などの画像データを取り込み、この取り込んだ画像データと、育成したキャラクターの映像データを画像合成手段20Aで合成し、第2の表示手段16で表示し、又はプリンタ21で印刷することができる。

【0062】また、第2のシミュレーションゲーム機10の第2の表示装置16に表示したキャラクターの映像、又はそのキャラクターと被撮影者（ゲームプレーヤー）との合成画像を、メモリーカードの読み取り装置15Bによって、ゲームプレーヤーの用意したメモリーカードに前記キャラクターの映像や合成画像を一旦記憶し、記憶したデータ家などに持ち帰り、自ら保有するデジタルカメラで再生したり、テレビに映し出したりすることもできる。

【0063】

【発明の効果】請求項1の発明によれば、第1の育成シミュレーションゲーム機と、第2の育成シミュレーションゲーム機間で相互に又は片方からの育成キャラクターの第1又は第2の育成履歴データを転送手段で通信できるように構成し、第1の育成シミュレーションゲーム機側で生成された第1の育成履歴データに基づき、第2の育成シミュレーションゲーム機の第2の育成シミュレーションゲームプログラムで更に前記キャラクターを追加育成することができるので、いわば異なる社会の交流を持ちながらキャラクターを育成することができる。

【0064】更に、第1の育成履歴データに基づき映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に予め記憶された映像データを基にキャラクターの映像を生成し、生成した映像データを第2の表示手段に表示できるように構成しているから、育成結果を第2の育成シミュレーションゲーム機の第2の表示手段によって表示して見ることが可能となる。

18

【0065】請求項2の発明では、前記第2の表示手段に表示された映像をプリンタで印刷することが可能となり、育成したキャラクターの映像を写真的に保持することが可能となる。このような行為は、いわゆる育成するベットの記念写真的な役割を果たす。

【0066】請求項3の発明では、第2の育成シミュレーションゲーム機に第1の育成履歴データを渡し、この第1の育成履歴データに基づき、第1の育成シミュレーションゲーム機とは別の第2の育成シミュレーションゲーム機に備えた映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に基づき表示できるようにすることにより、例えば、映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に、第1の育成シミュレーション機の映像データ記憶手段（第3の記憶手段）より大量の映像データを用意しておき、第2の表示手段についても前記映像データ記憶手段（第4の記憶手段）に記憶される映像データを再現可能な解像度の高い表示装置を使用して、育成した仮想のキャラクターを表示することも可能で、より精密に表現したより豊かでリアルな画像を提供できる効果がある。

【0067】つまり、第1の育成シミュレーションゲーム機の映像データ記憶手段（第3の記憶手段）に比べ、1つの育成履歴データから生成されるキャラクターの映像生成に必要なデータ量を第2の育成シミュレーションゲーム機の映像データ記憶手段（第4の記憶手段）の記憶したデータ量の方が大に設定したり、第2の表示手段の方が第1の表示手段より解像度の高い表示装置を使用するようにして、第1の育成シミュレーションゲーム機の第1の表示手段に比べ、第2の表示手段の画像の方がより鮮明で且つ繊細な画像とするように構成することもできる。第1の育成シミュレーションゲーム機は例えば携帯可能な簡易でコンパクトかつ低価格を維持しつつ、第2の育成シミュレーションゲーム機では、より繊細且つ鮮明な画像を表示し印刷することが可能になるように構成し、また育成状態を細かく分類して、キャラクターの育成状態の少ない違いでも、前記第1の表示画面上からは認識できないが、第2の表示画面で見ると育成状態の変化が認識できるといった具合に、キャラクターの表示画像を異ならすことが可能になる。

【0068】請求項4の発明では、撮影機で撮影した被撮影者の画像と育成したキャラクターの映像を合成しプリントすることにより、いわゆる現実社会でも行われる育成した子供や犬又は猫等との記念写真を撮ることが可能になる。つまり、仮想の社会で育成した仮想のキャラクターと、育ての親であるゲームプレーヤーとの接点が合成された絵の中に現れるので、仮想のキャラクターをよりリアルで愛着のあるものとすることができる。つまり、プリントされた記念写真の中で、仮想社会と現実社会とが一体のものとして表現することが可能となる。これらプリントするものは、各種のビデオプリンタや、その他のカラープリンター等が望ましいが、モノクロプリンタ等で

19

も良い。またプリンタにはインクジェットや熱転写や各種のものがある。このように、育成シミュレーションゲーム機で育成したキャラクタや恋愛対象キャラクタとの合成写真を得ることにより、現実社会と仮想社会との接点を作り出し、よりリアリティに富んだゲーム性の幅を広げること可能になる。

【0069】請求項5の発明によれば、携帯用ゲーム機で育成した仮想のキャラクタの映像を専用のプリントゲーム機で印刷することが可能となる。つまり、携帯用ゲーム機は携帯可能なように小型に形成する必要があるため、その携帯用ゲーム機にプリント機能を設けことができないが、専用のプリントゲーム機とのデータの転送を行えるようにすることによりこのような問題が解消できる。

【0070】請求項6の発明によれば、前記請求項5の効果に加えて仮想の育成キャラクタと自らの顔を一緒に写した印刷物を得ることが可能となり、この印刷物が現実社会とキャラクタとを育成する仮想社会との接点となり、携帯用ゲーム機で育成するキャラクタに対する愛着を増大することが可能となる。

【0071】請求項7の発明によれば、いわゆる健康運動機器的な役割を果たすことが可能となり、例えば携帯用ゲーム機の携帯者が余り歩かない場合は、仮想のキャラクタが運動不足となったと音声又は映像で表現して、携帯者に運動を促すような構成にすることも可能である。勿論、携帯用ゲーム機を手で持って振動させ、キャラクタに運動させて育成することも可能である。

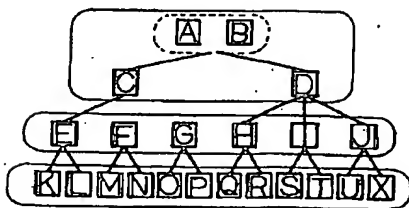
【0072】

【図面の簡単な説明】

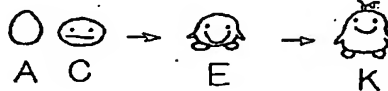
【図1】第1の育成シミュレーションゲーム機の機能ブロック図である。

【図2】第2の育成シミュレーションゲーム機の機能ブ *

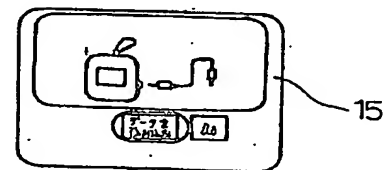
【図4】



【図5】



【図7】



20

* ロック図である。

【図3】図3は第2の育成シミュレーションゲーム機の正面図である。

【図4】図4は説明図である。

【図5】図5は説明図である。

【図6】図6は説明図である。

【図7】図7は説明図である。

【図8】家庭用ゲーム機に本発明を適用した説明図である。

10 【図9】図8は複数の携帯用第1の育成シミュレーションゲーム機との育成履歴データの転送を示す説明図である。

【図10】仮想社会1を模式的に示した説明図である。

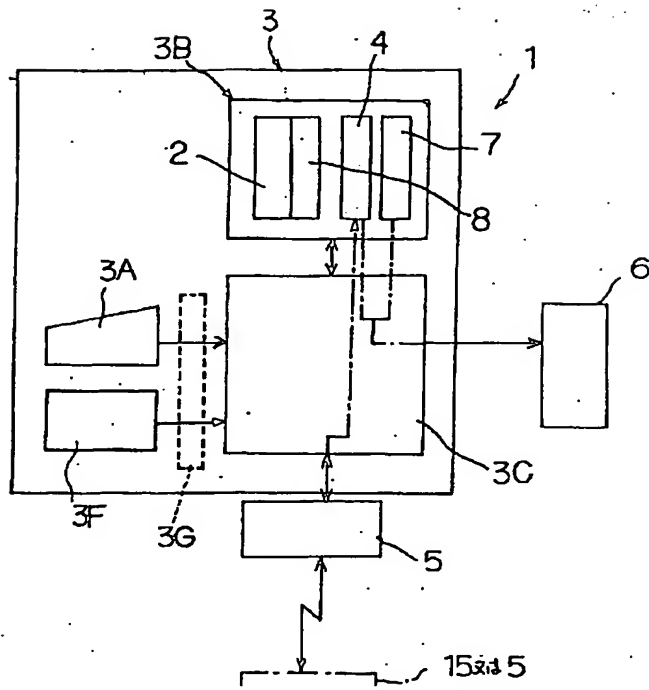
【図11】仮想社会2を模式的に示した説明図である。

【図12】他のゲーム機の機能ブロック図である。

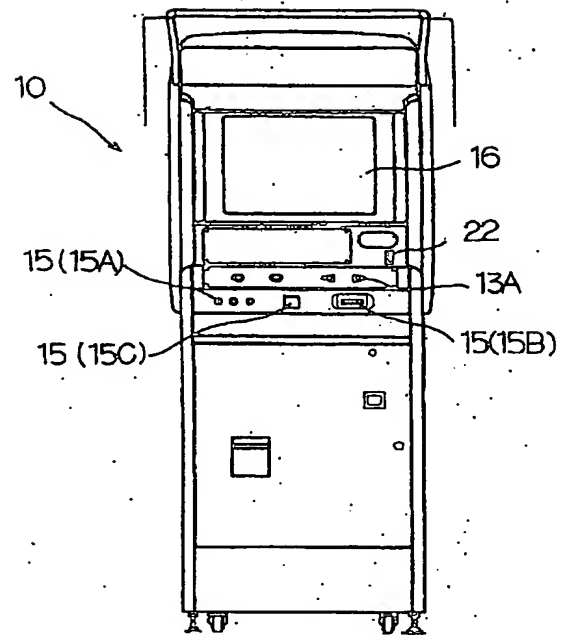
【符号の説明】

- 1 ……第1の育成シミュレーションゲーム機
- 2 ……第1の育成シミュレーションゲームプログラム
- 3 ……第1の育成手段
- 4 ……第1の記憶手段
- 5 ……第1のデータ転送手段
- 10 ……第2の育成シミュレーションゲーム機
- 12 ……第2の育成シミュレーションゲームプログラム
- 13 ……第2の育成手段
- 14 ……第2の記憶手段
- 20 ……撮影機
- 20A ……画像合成手段

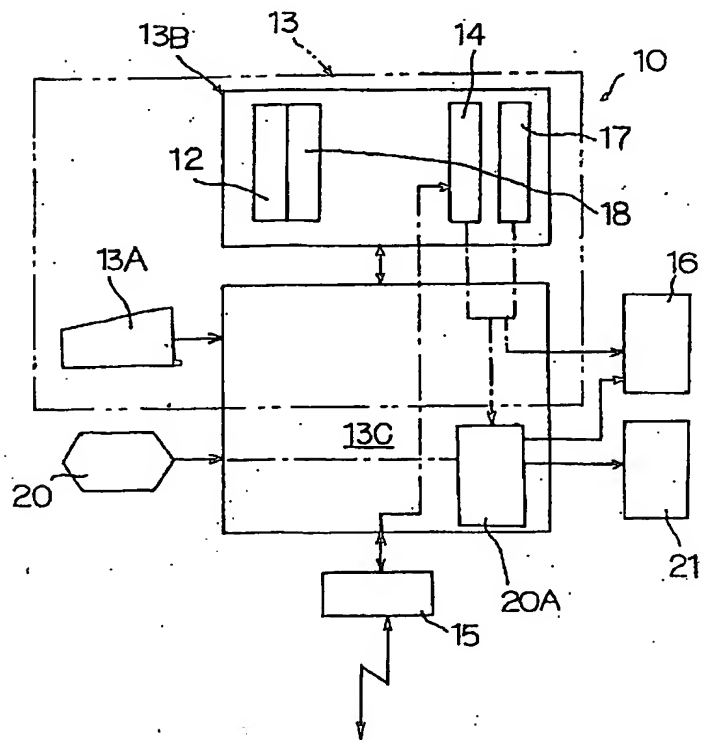
【図1】



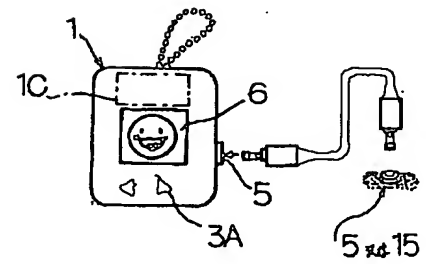
【図3】



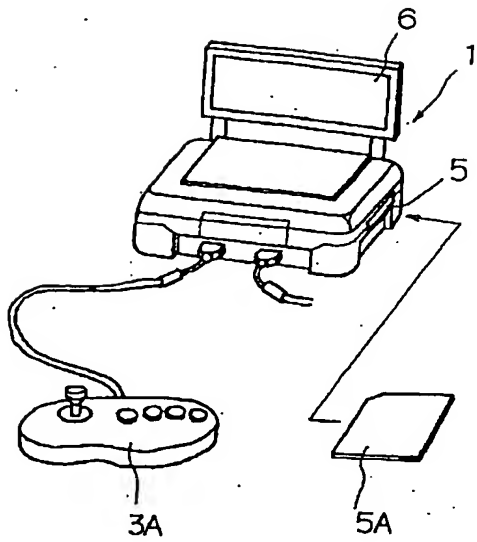
【図2】



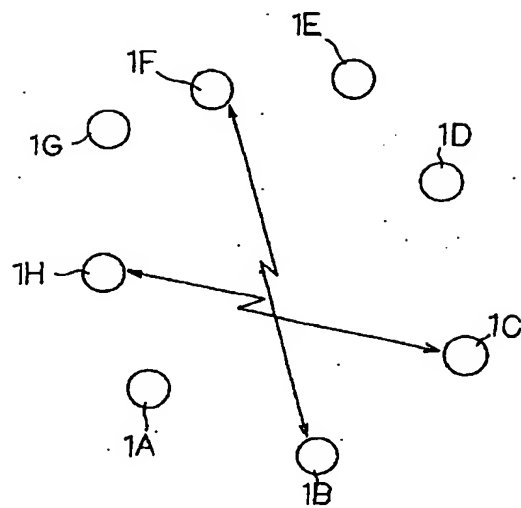
【図6】



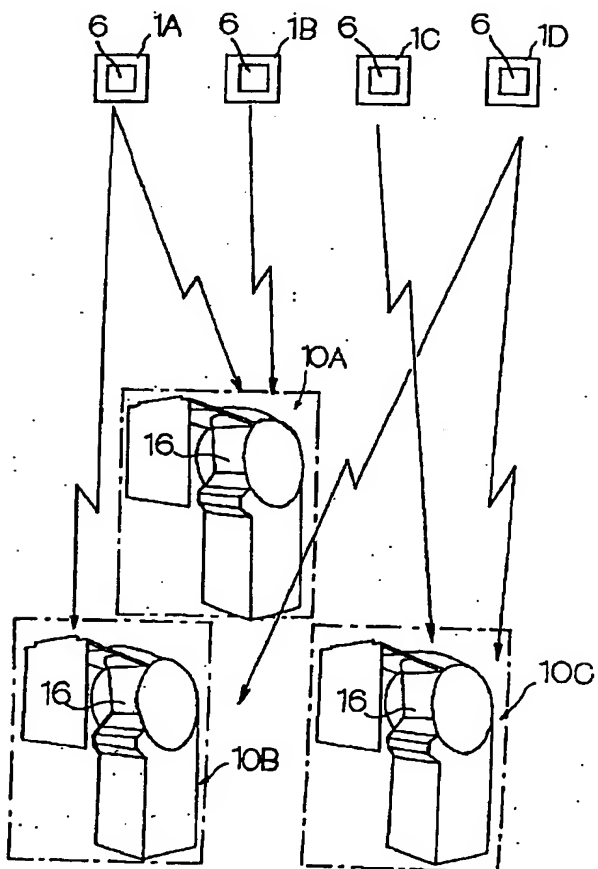
【図8】



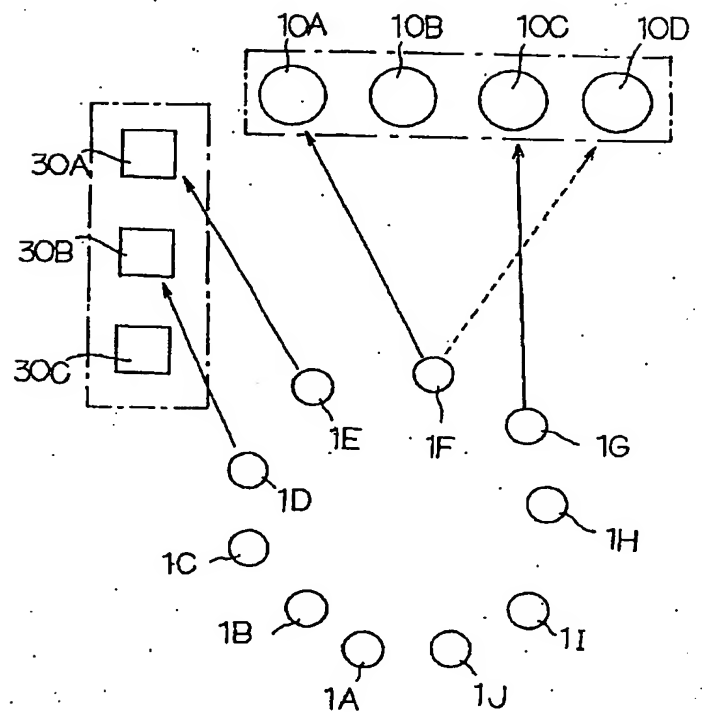
【図9】



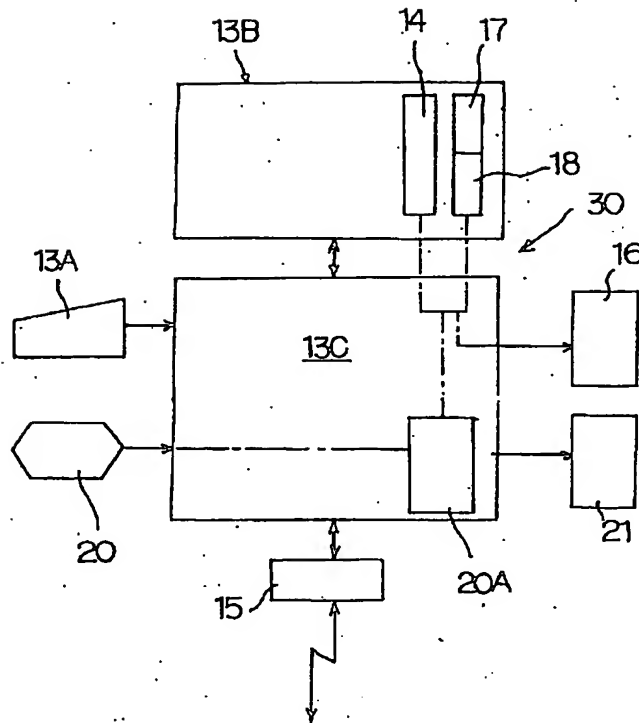
【図10】



【図11】



【図 12】



【手続補正書】

【提出日】平成 10 年 5 月 29 日

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 仮想キャラクタを育成する第 1 の育成シミュレーションゲームプログラムと、ゲームプレーヤの操作入力のための操作手段と、前記第 1 の育成シミュレーションゲームプログラム、及び前記操作手段による入力によって形成された仮想のキャラクタの第 1 の育成履歴データを記憶する第 1 の記憶手段と、この第 1 の記憶手段に記憶された第 1 の育成履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第 1 の表示手段と、前記第 1 の記憶手段に記憶された第 1 の育成履歴データを第 2 の育成シミュレーションゲーム機に転送する第 1 のデータ転送手段とを備えた第 1 の育成シミュレーションゲーム機と、前記第 1 の育成シミュレーションゲームプログラムとは異なる第 2 の育成シミュレーションゲームプログラムと、前記第 1 のデータ転送手段から転送される第 1 の育

成履歴データを受け取る第 2 の転送手段と、第 2 の転送手段で受け取った前記第 1 の育成履歴データに基づき、前記第 2 の育成シミュレーションゲームプログラムによって進行されるゲームプレーによって追加育成され生成された第 2 の育成履歴データを記憶する第 2 の記憶手段と、

前記第 1 の育成シミュレーションゲーム機から受け取った第 1 の履歴データ或は前記第 2 の履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第 2 の表示手段とを備えたゲーム機とからなり、前記第 2 の記憶手段に記憶された第 2 の育成履歴データは、前記第 2 の転送手段を通じて第 1 の転送手段を介し第 1 の育成シミュレーションゲーム機に戻され、その戻された第 2 の育成履歴データに基づき、前記第 1 の育成シミュレーションゲーム機内で仮想のキャラクタの更なる追加育成を行えるように構成するとともに、同一の前記履歴データに基づいて、前記第 1 又は第 2 の表示手段で表現される表示がそれぞれ異なるように構成してなることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】 仮想キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラムと、ゲームプレーヤの操作入力のための操作手段と、前記育成シミュレーションゲー

ムプログラム、及び前記操作手段による入力によって形成された仮想のキャラクタの履歴データを記憶する記憶手段と、この記憶手段に記憶された履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第 1 の表示手段と、前記記憶手段に記憶された履歴データを外部に転送するためのデータ転送手段とを備えた携帯用ゲーム機と、

前記データ転送手段から転送される履歴データを受け取る受取手段と、

前記受取手段から受け取った履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第 2 の表示手段とを備えたプリントゲーム機とからなるゲームシステムであって、

同一の前記履歴データに基づいて、前記第 1 又は第 2 の表示手段で表現される表示がそれぞれ異なるように構成してなることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】 キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラムと、当該育成シミュレーションプログラムによって形成されたキャラクタの育成履歴データ及び、前記育成履歴データに基づいて割り当てられる予め用意されたキャラクタの映像データとを有する育成シミュレーションゲーム機において、前記育成シミュレーションゲーム機には撮影機及び画像合成手段とを設け、この撮影機によって被撮影者を撮影し、その撮影した画像データと前記育成したキャラクタの映像データとを画像合成手段によって合成し、この合成した画像データをプリンタにより印刷出力することを特徴とする育成シミュレーションゲーム機。

【請求項 4】 キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラム及び、前記育成シミュレーションプログラムによって形成された仮想のキャラクタの育成履歴データを記憶する記憶手段とを備えた携帯用ゲーム機と、プリンタ及び、複数の映像データを記憶した記憶手段を備えてなるプリントゲーム機とからなるゲームシステムであって、

前記携帯用ゲーム機には、前記育成履歴データをプリントゲーム機へ転送するデータ転送手段を備える一方、プリントゲーム機には、前記転送された育成履歴データを受け取るデータ受取り手段を設け、

前記プリントゲーム機に転送された育成履歴データに応じて予め対応関係の定められた前記映像データがプリンタに伝送され印刷することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】 請求項 4 のゲームシステムにおいて、前記プリントゲーム機には撮影手段を備え、この撮影手段で撮影した映像データと、前記育成履歴データに応じて予め対応関係の定められた前記映像データとを画像合成手段で合成し、この合成した映像データをプリンタで印刷することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】 複数の映像データを記憶する記憶手段

と、前記記憶手段に記憶された複数の映像データの中から選択された映像データを表示する表示手段と、この表示手段に表示された前記映像データに基づく仮想のキャラクタに対し世話等の育成行為を行う育成手段と、この育成手段による育成行為に応じたキャラクタの育成を行う育成シミュレーションプログラムとを備えた携帯用ゲーム機において、前記育成手段には振動検知センサを設け、前記仮想のキャラクタの育成行為が前記振動検知センサでカウントされた歩行数又は振動数に基づくものであることを特徴とする携帯用ゲーム機。

【請求項 7】 請求項 6 の前記携帯用ゲーム機には、ベルト等に引っかけるフック部を設け、使用者は外出時などにその腰に携帯ゲーム機をフック部を介して引っかけて外出可能に構成することを特徴とする携帯用ゲーム機。

【請求項 8】 請求項 1 に記載の第 1 の育成シミュレーションゲーム機は携帯用ゲーム機であることを特徴とする。

【請求項 9】 請求項 8 に記載の携帯用ゲーム機には、歩行数又は振動数をカウントするセンサを設け、このセンサでカウントされた歩行数又は振動数に基づいて、前記第 1 の育成シミュレーションゲームプログラムが仮想のキャラクタの育成を行うことを特徴とする。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 変更

【補正内容】

【0 0 1 0】

【課題を解決するための手段】 以上のような課題に鑑み、各請求項ごとの発明は、以下のような構成を採用している。請求項 1 の発明では、仮想キャラクタを育成する第 1 の育成シミュレーションゲームプログラムと、ゲームプレーヤの操作入力のための操作手段と、前記第 1 の育成シミュレーションゲームプログラム、及び前記操作手段による入力によって形成された仮想のキャラクタの第 1 の育成履歴データを記憶する第 1 の記憶手段と、この第 1 の記憶手段に記憶された第 1 の育成履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第 1 の表示手段と、前記第 1 の記憶手段に記憶された第 1 の育成履歴データを第 2 の育成シミュレーションゲーム機に転送する第 1 のデータ転送手段とを備えた第 1 の育成シミュレーションゲーム機と、前記第 1 の育成シミュレーションゲームプログラムとは異なる第 2 の育成シミュレーションゲームプログラムと、前記第 1 のデータ転送手段から転送される第 1 の育成履歴データを受け取る第 2 の転送手段と、第 2 の転送手段で受け取った前記第 1 の育成履歴データに基づき、前記第 2 の育成シミュレーションゲームプログラムによって進行されるゲームプレーによって追加育成され生成

された第2の育成履歴データを記憶する第2の記憶手段と、前記第1の育成シミュレーションゲーム機から受け取った第1の履歴データ或は前記第2の履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第2の表示手段とを備えたゲーム機とからなり、前記第2の記憶手段に記憶された第2の育成履歴データは、前記第2の転送手段を通じて第1の転送手段を介し第1の育成シミュレーションゲーム機に戻され、その戻された第2の育成履歴データに基づき、前記第1の育成シミュレーションゲーム機内で仮想のキャラクタの更なる追加育成を行えるように構成するとともに、同一の前記履歴データに基づいて、前記第1又は第2の表示手段で表現される表示がそれぞれ異なるように構成してなることを特徴としている。前記第1又は第2のデータ転送手段としては、メモリーカードを介して第1の育成シミュレーションゲーム機から第2の育成シミュレーションゲーム機にキャラクタの育成履歴データを通信するものでも良いし、両育成シミュレーションゲーム機間を有線により通信したり、光通信によって通信することにより転送するなど任意である。また、育成履歴データをコード化して履歴コードとし、数値の番号や文字で表現し表示したものを第1の育成シミュレーション

ゲーム機からゲームプレーヤに与え、その履歴コードをゲームプレーヤによって第2の育成シミュレーションゲーム機にキー入力手段等により入力することにより第1の育成履歴データを通信するような転送を行うことも本発明における転送の概念に含まれる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0063

【補正方法】変更

【補正内容】

【0063】

【発明の効果】 請求項1の発明によれば、第1の育成シミュレーションゲーム機と、第2の育成シミュレーションゲーム機間で相互に又は片方からの育成キャラクタの第1又は第2の育成履歴データを転送手段で通信できるように構成し、第1の育成シミュレーションゲーム機側で生成された第1の育成履歴データに基づき、第1の育成シミュレーションゲームプログラムとは異なる第2の育成シミュレーションゲームプログラムの第2の育成シミュレーションゲームプログラムで、更に前記キャラクタを追加育成することができるので、いわば異なる社会の交流を持ちながら仮想キャラクタを育成することができる。

【手続補正書】

【提出日】平成10年9月17日

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正内容】

【0012】請求項2の発明は、仮想キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラムと、ゲームプレーヤの操作入力のための操作手段と、前記育成シミュレーションゲームプログラム、及び前記操作手段による入力によって形成された仮想のキャラクタの履歴データを記憶する記憶手段と、この記憶手段に記憶された履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第1の表示手段と、前記記憶手段に記憶された履歴データを外部に転送するためのデータ転送手段とを備えた携帯用ゲーム機と、前記データ転送手段から転送される履歴データを受け取る受取手段と、前記受取手段から受け取った履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第2の表示手段とを備えたプリントゲーム機とからなるゲームシステムであって、同一の前記履歴データに基づいて、前記第1又は第2の表示手段で表現される表示がそれぞれ異なるように構成してなることを特徴とするものである。表現される表示が異なるとは、例えば第2の表示手段にはカラーディスプレイを用い、第1

の表示手段にはモノクロのディスプレイを用いるようにしたり、それぞれの表示手段に設けられる表示制御部の表現力を一方が2次元表示、他方がポリゴン等を用いたコンピュータグラフィック手段を用いた3次元表示ができるようにする等が考えられる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正内容】

【0013】請求項3の発明では、キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラムと、当該育成シミュレーションプログラムによって形成されたキャラクタの育成履歴データ及び、前記育成履歴データに基づいて割り当てられる予め用意されたキャラクタの映像データとを有する育成シミュレーションゲーム機において、前記育成シミュレーションゲーム機には撮影機及び画像合成手段とを設け、この撮影機によって被撮影者を撮影し、その撮影した画像データと前記育成したキャラクタの映像データとを画像合成手段によって合成し、この合成した画像データをプリンタにより印刷出力することを特徴とするものである。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正内容】

【0014】請求項4の発明では、キャラクタを育成する育成シミュレーションゲームプログラム及び、前記育成シミュレーションプログラムによって形成された仮想のキャラクタの育成履歴データを記憶する記憶手段とを備えた携帯用ゲーム機と、プリンタ及び、複数の映像データを記憶した記憶手段を備えてなるプリントゲーム機とからなるゲームシステムであって、前記携帯用ゲーム機には、前記育成履歴データをプリントゲーム機へ転送するデータ転送手段を備える一方、プリントゲーム機には、前記転送された育成履歴データを受け取るデータ受取り手段を設け、前記プリントゲーム機に転送された育成履歴データに応じて予め対応関係の定められた前記映像データがプリンタに伝送され印刷することを特徴としている。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正内容】

【0015】また、請求項5の発明では、請求項4の発明に加え、前記プリントゲーム機には撮影手段を備え、この撮影手段で撮影した映像データと、前記育成履歴データに応じて予め対応関係の定められた前記映像データとを画像合成手段で合成し、この合成した映像データをプリンタで印刷することを特徴としている。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正内容】

【0016】請求項6の発明では、複数の映像データを記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された複数の映像データの中から選択された映像データを表示する表示手段と、この表示手段に表示された前記映像データに基づく仮想のキャラクタに対し世話等の育成行為を行う育成手段と、この育成手段による育成行為に応じたキャラクタの育成を行う育成シミュレーションプログラムとを備えた携帯用ゲーム機において、前記育成手段には振動検知センサを設け、前記仮想のキャラクタの育成行為が前記振動検知センサでカウントされた歩行数又は振動数に基づくものであることを特徴としている。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正内容】

【0017】請求項7の発明では、前記携帯用ゲーム機には、ベルト等に引っかけるフック部を設け、使用者は

外出時などにその腰に携帯ゲーム機をフック部を介して引っかけて外出可能に構成することを特徴としている。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正内容】

【0018】請求項8の発明は、請求項1に記載の第1の育成シミュレーションゲーム機が携帯用ゲーム機であることを特徴としている。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正内容】

【0019】請求項9の発明は、請求項8の携帯用ゲーム機に、歩行数又は振動数をカウントするセンサを設け、このセンサでカウントされた歩行数又は振動数に基づいて、前記第1の育成シミュレーションゲームプログラムが仮想のキャラクタの育成を行うことを特徴としている。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0064

【補正方法】変更

【補正内容】

【0064】また、同一の前記履歴データに基づいて、前記第1又は第2の表示手段で表現される表示がそれぞれ異なるように構成してなるから、例えば、前記第1の育成履歴データから追加育成された第2の育成履歴データに基づき、第1の育成シミュレーションゲーム機とは別の第2の育成シミュレーションゲーム機に備えた画像データによって表示できるようにすることにより、前記第2の育成シミュレーションゲーム機の画像データを、第1の育成シミュレーション機の画像データより大量の画像データを用意しておき、第2の表示手段自体も大量の画像データを再現可能な解像度の高い表示装置を使用して、育成した仮想のキャラクタを表示することも可能で、より精密に表現したより豊かでリアルな画像を提供できる効果がある。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0065

【補正方法】変更

【補正内容】

【0065】請求項2の発明では、前記第2の表示手段に表示された映像をプリンタで印刷することが可能となり、育成したキャラクタの映像を写真的に保持することが可能となる。このような行為は、いわゆる育成するベットの記念写真的な役割を果たす。さらに、第2の表示

手段で表現される画像は、携帯用ゲーム機の第1の表示手段で表現される画像と異なるように構成することにより、前述した請求項1の発明と同様の効果がある。つまり、携帯用ゲーム機においては、携帯可能な簡易でコンパクトかつ低価格を維持しつつ、プリントゲーム機では、より繊細且つ鮮明な画像を表示し印刷することが可能になるように構成し、また育成状態を細かく分類して、キャラクターの育成状態の少ない違いでも、前記第1の表示画面上からは認識できないが、第2の表示画面で見ると育成状態の変化が認識できるといった具合に、キャラクターの表示画像を異ならすことが可能になる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0066

【補正方法】変更

【補正内容】

【0066】請求項3の発明では、育成シミュレーションゲーム機に撮影機及び画像合成手段と、さらにプリンタを設けることにより、育成したキャラクターとの合成写真を得ることが可能になる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0067

【補正方法】変更

【補正内容】

【0067】請求項4の発明では、携帯用ゲーム機で育成したキャラクターをプリンタで印刷することが可能となる。そして、携帯用ゲーム機で育成した仮想のキャラクターの映像を専用のプリントゲーム機で印刷することが可能となる。つまり、携帯用ゲーム機は携帯可能なように小型に形成する必要があるため、その携帯用ゲーム機にプリント機能を設けことができないが、専用のプリントゲーム機とのデータの転送を行えるようにすることによりこのような問題が解消できる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0068

【補正方法】変更

【補正内容】

【0068】請求項5の発明では、請求項4の発明の効果に加え、携帯用ゲーム機で育成したキャラクターと被撮影者の画像とを合成しプリントすることにより、いわゆる現実社会でも行われる育成した子供や犬又は猫等と自

らも撮影されたいいわゆる記念写真を撮ることが可能になる。つまり、仮想の社会で育成した仮想のキャラクターと、育ての親であるゲームプレーヤとの接点が合成された絵の中に現れるので、仮想のキャラクターをよりリアルで愛着のあるものとすることができる。従って、プリントされた記念写真の中で、仮想社会と現実社会とが一体のものとして表現することが可能となる。これらプリントするものは、各種のビデオプリンタや、その他のカラープリンター等が望ましいが、モノクロプリンタ等でも良い。またプリンタにはインクジェットや熱転写や各種のものがある。このように、仮想の育成キャラクターと自らの顔を一緒に写した印刷物を得ることが可能となり、この印刷物が現実社会とキャラクターとを育成する仮想社会との接点となり、携帯用ゲーム機で育成するキャラクターに対する愛着を増大することが可能となる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0069

【補正方法】変更

【補正内容】

【0069】請求項6の発明によれば、いわゆる健康運動機器的な役割を果たすことが可能となり、例えば携帯用ゲーム機の携帯者が余り歩かない場合は、仮想のキャラクターが運動不足となったと音声又は映像で表現して、携帯者に運動を促すような構成にすることも可能である。勿論、携帯用ゲーム機を手で持って振動させ、キャラクターに運動させて育成することも可能である。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0070

【補正方法】変更

【補正内容】

【0070】請求項7の発明によれば、携帯用ゲーム機をベルトに引っかけて簡易に持ち歩くことが可能となる。

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0071

【補正方法】変更

【補正内容】

【0071】請求項9の発明によれば、第1の育成シミュレーションゲーム機を携帯用ゲーム機として、請求項6の発明と同様の効果を得ることが可能となる。

【手続補正書】

【提出日】平成10年11月26日

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項1

【補正方法】変更

【補正内容】

【請求項1】 仮想キャラクタを育成する第1の育成シミュレーションゲームプログラムと、ゲームプレーヤの操作入力のための操作手段と、前記第1の育成シミュレーションゲームプログラム、及び前記操作手段による入力によって形成された仮想のキャラクタの第1の育成履歴データを記憶する第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶された前記第1の育成履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第1の表示手段と、前記第1の記憶手段に記憶された前記第1の育成履歴データを第2の育成シミュレーションゲーム機に転送する第1のデータ転送手段とを備えた第1の育成シミュレーションゲーム機と、前記第1の育成シミュレーションゲームプログラムとは異なる第2の育成シミュレーションゲームプログラムと、前記第1のデータ転送手段から転送される前記第1の育成履歴データを受け取る第2のデータ転送手段と、この第2のデータ転送手段で受け取った前記第1の育成履歴データに基づき、前記第2の育成シミュレーションゲームプログラムによって進行されるゲームプレーによって追加育成され生成された第2の育成履歴データを記憶する第2の記憶手段と、前記第1の育成シミュレーションゲーム機から受け取った前記第1の育成履歴データ或は前記第2の育成履歴データに基づき、予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第2の表示手段とを備えた第2の育成シミュレーションゲーム機とからなるゲームシステムであって、前記第2の育成シミュレーションゲーム機の前記第2の記憶手段に記憶された前記第2の育成履歴データは、前記第2のデータ転送手段を通じて前記第1のデータ転送手段を介し前記第1の育成シミュレーションゲーム機に戻され、その戻された前記第2の育成履歴データに基づき、前記第1の育成シミュレーションゲーム機内で仮想のキャラクタの更なる追加育成を行えるように構成するとともに、同一の前記第1の育成履歴データ又は前記第2の育成履歴データに基づいて、前記第1の表示手段又は前記第2の表示手段で表現される表示がそれぞれ異なるように構成してなることを特徴とするゲームシステム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項6

【補正方法】変更

【補正内容】

【請求項6】 複数の映像データを記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された複数の映像データの中から選択された映像データを表示する表示手段と、この表示手段に表示された前記映像データに基づく仮想のキャラクタに対し世話等の育成行為を行う育成手段と、この育成手段による育成行為に応じたキャラクタの育成を行う育成シミュレーションプログラムとを備えた携帯用ゲーム機において、前記育成手段には振動検知センサを設け、前記仮想のキャラクタの育成行為が前記振動検知センサでカウントされた歩行数又は振動数に基づくものであることを特徴とする携帯用ゲーム機。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項8

【補正方法】変更

【補正内容】

【請求項8】 請求項1に記載の第1の育成シミュレーションゲーム機は携帯用ゲーム機であることを特徴とするゲームシステム。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項9

【補正方法】変更

【補正内容】

【請求項9】 請求項8に記載の携帯用ゲーム機には、歩行数又は振動数をカウントするセンサを設け、このセンサでカウントされた歩行数又は振動数に基づいて、前記第1の育成シミュレーションゲームプログラムが仮想のキャラクタの育成を行うことを特徴とするゲームシステム。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正内容】

【0010】

【課題を解決するための手段】 以上のような課題に鑑み、各請求項ごとの発明は、以下のような構成を採用している。請求項1の発明では、仮想キャラクタを育成する第1の育成シミュレーションゲームプログラムと、ゲームプレーヤの操作入力のための操作手段と、前記第1の育成シミュレーションゲームプログラム、及び前記操作手段による入力によって形成された仮想のキャラクタの第1の育成履歴データを記憶する第1の記憶手段と、この第1の記憶手段に記憶された前記第1の育成履歴データに基づき予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第1の表示手段と、前記第1の

記憶手段に記憶された前記第1の育成履歴データを第2の育成シミュレーションゲーム機に転送する第1のデータ転送手段とを備えた第1の育成シミュレーションゲーム機と、前記第1の育成シミュレーションゲームプログラムとは異なる第2の育成シミュレーションプログラムと、前記第1のデータ転送手段から転送される前記第1の育成履歴データを受け取る第2のデータ転送手段と、この第2のデータ転送手段で受け取った前記第1の育成履歴データに基づき、前記第2の育成シミュレーションゲームプログラムによって進行されるゲームプレーによって追加育成され生成された第2の育成履歴データを記憶する第2の記憶手段と、前記第1の育成シミュレーションゲーム機から受け取った前記第1の育成履歴データ或は前記第2の育成履歴データに基づき、予め記憶された画像データから抽出したキャラクタ映像を表示する第2の表示手段とを備えた第2の育成シミュレーションゲーム機とからなるゲームシステムであって、前記第2の育成シミュレーションゲーム機の前記第2の記憶手段に記憶された前記第2の育成履歴データは、前記第2のデータ転送手段を通じて前記第1のデータ転送手段を介し前記第1の育成シミュレーションゲーム機に戻され、そ

の戻された前記第2の育成履歴データに基づき、前記第1の育成シミュレーションゲーム機内で仮想のキャラクタの更なる追加育成を行えるように構成するとともに、同一の前記第1の育成履歴データ又は第2の育成履歴データに基づいて、前記第1の表示手段又は前記第2の表示手段で表現される表示がそれぞれ異なるように構成してなることを特徴としている。前記第1又は第2のデータ転送手段としては、メモリーカードを介して第1の育成シミュレーションゲーム機から第2の育成シミュレーションゲーム機にキャラクタの育成履歴データを通信するものでも良いし、両育成シミュレーションゲーム機間を有線により通信したり、光通信によって通信することにより転送するなど任意である。また、育成履歴データをコード化して履歴コードとし、数値の番号や文字で表現し表示したものを第1の育成シミュレーションゲーム機からゲームプレーヤに与え、その履歴コードをゲームプレーヤによって第2の育成シミュレーションゲーム機にキー入力手段等により入力することにより第1の育成履歴データを通信するような転送を行うことも本発明における転送の概念に含まれる。